

BAB 6 PENGUJIAN

Pada bab ini akan dilakukan pengujian terhadap kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari aplikasi *Entertainment Terminal*. Pada pengujian fungsional akan dilakukan *blackbox testing* dimana fungsionalitas program akan diuji dengan melihat input dan hasil output. Pada pengujian non-fungsional akan dilakukan pengujian terhadap aspek akurasi dan usability dari aplikasi. Pengujian akurasi akan dilakukan dengan menggunakan skenario dan pengujian usability akan dilakukan dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*.

6.1 Pengujian Fungsional

Pengujian fungsional dilakukan berdasarkan hasil dari rekayasa kebutuhan pada Gambar 4.1. Pengujian fungsional sistem akan dilakukan dengan menggunakan *black box testing*. Blackbox testing adalah pengujian dengan mengamati input dan hasil eksekusi dari aplikasi tanpa mengetahui proses yang terjadi pada sistem.

6.1.1 Kasus Uji

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah seluruh aspek kebutuhan fungsional telah terpenuhi. Pengujian dirancang agar dapat mencakup seluruh kemungkinan input dari user terhadap sistem. Kasus uji untuk aplikasi *Entertainment Terminal* dapat dilihat pada Tabel 6.1 sampai dengan 6.8

Tabel 6.1 Kasus Uji Memilih Konten Musik

| | |
|-----------------------|--|
| Nama Kasus Uji | Memilih Konten Musik |
| Objek Uji | Memilih Konten |
| Tujuan | Memastikan bahwa user dapat memilih konten dengan tipe musik |
| Prosedur | <ol style="list-style-type: none">1. User membuka aplikasi <i>Entertainment Terminal</i>2. Pada halaman Home, User mengarahkan pointer ke konten musik3. User melakukan gerakan kepala <i>Flexion – Short</i> untuk mengonfirmasi pilihan jenis konten musik |
| Hasil yang diharapkan | Sistem akan mengarahkan <i>user</i> ke halaman pilihan untuk konten musik |

Tabel 6.2 Kasus Uji Memilih Konten Film

| | |
|----------------|---|
| Nama Kasus Uji | Memilih Konten Film |
| Objek Uji | Memilih Konten |
| Tujuan | Memastikan bahwa user dapat memilih konten dengan tipe Film |

| | |
|-----------------------|---|
| Prosedur | <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>User</i> membuka aplikasi <i>Entertainment Terminal</i> 2. Pada halaman Home <i>User</i> mengarahkan pointer ke konten Film 3. <i>User</i> melakukan gerakan kepala <i>Flexion – Short</i> untuk mengonfirmasikan pilihan jenis konten Film |
| Hasil yang diharapkan | Sistem akan mengarahkan <i>user</i> ke halaman pilihan untuk konten Film |

Tabel 6.3 Kasus Uji Memilih Konten TV

| | |
|-----------------------|---|
| Nama Kasus Uji | Memilih Konten TV |
| Objek Uji | Memilih Konten |
| Tujuan | Memastikan bahwa user dapat memilih konten dengan tipe TV |
| Prosedur | <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>User</i> membuka aplikasi <i>Entertainment Terminal</i> 2. Pada halaman Home <i>User</i> mengarahkan pointer ke konten TV 3. <i>User</i> melakukan gerakan kepala <i>Flexion – Short</i> untuk mengonfirmasikan pilihan jenis konten TV |
| Hasil yang diharapkan | Sistem akan mengarahkan <i>user</i> ke halaman pilihan untuk konten TV |

Tabel 6.4 Kasus Uji *Play* Musik

| | |
|-----------------------|--|
| Nama Kasus Uji | <i>Play</i> Musik |
| Objek Uji | Mendengarkan Musik |
| Tujuan | Memastikan bahwa user dapat memutar musik |
| Prosedur | <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>User</i> memilih konten musik 2. <i>User</i> memilih judul lagu yang ingin dimainkan dengan gerakan <i>Axial Left - Short</i> atau <i>Axial Right - Short</i> 3. <i>User</i> melakukan konfirmasi pilihan 4. <i>User</i> mengarahkan pointer ke tombol <i>play</i> kemudian melakukan gerakan <i>Flexion – Short</i> untuk mengonfirmasikan aksi <i>play</i>. |
| Hasil yang diharapkan | Sistem akan memainkan musik sesuai dengan pilihan <i>User</i> . |

Tabel 6.5 Kasus Uji Pause Musik

| | |
|----------------|--------------------|
| Nama Kasus Uji | <i>Pause</i> Musik |
|----------------|--------------------|

| | |
|-----------------------|--|
| Objek Uji | Mendengarkan Musik |
| Tujuan | Memastikan bahwa user dapat menghentikan pemutaran musik |
| Prosedur | <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>User</i> telah memilih untuk memutar musik 2. <i>User</i> megarahkan pointer ke tombol <i>pause</i> kemudian melakukan gerakan <i>Flexion – Short</i> untuk mengonfirmasikan aksi <i>pause</i>. |
| Hasil yang diharapkan | Sistem akan berhenti memainkan musik |

Tabel 6.6 Kasus Uji *Play Film*

| | |
|-----------------------|---|
| Nama Kasus Uji | <i>Play Film</i> |
| Objek Uji | Menonton Film |
| Tujuan | Memastikan bahwa user dapat menonton Film |
| Prosedur | <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>User</i> memilih konten film 2. <i>User</i> memilih judul Film yang ingin ditonton dengan gerakan <i>Axial Left - Short</i> atau <i>Axial Right - Short</i> 3. <i>User</i> melakukan konfirmasi pilihan 4. <i>User</i> megarahkan pointer ke tombol <i>play</i> kemudian melakukan gerakan <i>Flexion – Short</i> untuk mengonfirmasikan aksi <i>play</i>. |
| Hasil yang diharapkan | Sistem akan memainkan film sesuai dengan pilihan <i>User</i> . |

Tabel 6.7 Kasus Uji *Pause Film*

| | |
|----------------|---|
| Nama Kasus Uji | <i>Pause Film</i> |
| Objek Uji | Menonton Film |
| Tujuan | Memastikan bahwa user dapat menghentikan pemutaran film |
| Prosedur | <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>User</i> telah memilih untuk memutar film 2. <i>User</i> megarahkan pointer ke tombol <i>pause</i> kemudian melakukan gerakan <i>Flexion – Short</i> untuk mengonfirmasikan aksi <i>pause</i>. |

| | |
|-----------------------|-------------------------------------|
| Hasil yang diharapkan | Sistem akan berhenti memainkan film |
|-----------------------|-------------------------------------|

Tabel 6.8 Kasus Uji *Stream TV*

| | |
|-----------------------|--|
| Nama Kasus Uji | <i>Streaming TV</i> |
| Objek Uji | <i>Stream TV</i> |
| Tujuan | Memastikan bahwa user dapat melakukan streaming TV |
| Prosedur | <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>User</i> memilih konten TV 2. <i>User</i> memilih channel TV yang ingin ditonton dengan gerakan <i>Axial Left - Short</i> atau <i>Axial Right - Short</i> 3. <i>User</i> melakukan konfirmasi pilihan 4. <i>User</i> mengarahkan pointer ke tombol <i>play</i> kemudian melakukan gerakan <i>Flexion – Short</i> untuk mengonfirmasikan aksi <i>play</i>. |
| Hasil yang diharapkan | Sistem akan melakukan stream TV sesuai dengan channel pilihan <i>User</i> . |

6.1.2 Hasil Pengujian Fungsional

Hasil pengujian fungsional didapatkan dari hasil pengujian yang dilakukan berdasarkan kasus uji yang tersedia. Hasil dari pengujian dapat dilihat pada Tabel 6.9.

Tabel 6.9 Hasil Pengujian Fungsional

| NO | Nama Kasus Uji | Hasil yang diharapkan | Hasil yang didapatkan | Status |
|----|----------------------|---|--|--------|
| 1 | Memilih Konten Musik | Sistem akan mengarahkan <i>user</i> ke halaman pilihan untuk konten musik | Sistem menampilkan konten musik | Valid |
| 2 | Memilih Konten Film | Sistem akan mengarahkan <i>user</i> ke halaman pilihan untuk konten Film | Sistem menampilkan konten dengan tipe film | Valid |
| 3 | Memilih Konten TV | Sistem akan mengarahkan <i>user</i> ke halaman pilihan | Sistem menampilkan konten TV | Valid |

| | | | | |
|---|--------------------|---|------------------------------------|-------|
| | | untuk konten TV | | |
| 4 | <i>Play Musik</i> | Sistem akan memainkan musik sesuai dengan pilihan <i>User</i> . | Sistem memulai memainkan musik | Valid |
| 5 | <i>Pause Musik</i> | Sistem akan berhenti memainkan musik | Sistem berhenti memainkan musik | Valid |
| 6 | <i>Play Film</i> | Sistem akan memainkan film sesuai dengan pilihan <i>User</i> . | Sistem memainkan film | Valid |
| 7 | <i>Pause Film</i> | Sistem akan berhenti memainkan film | Sistem berhenti memainkan film | Valid |
| 8 | Streaming TV | Sistem akan melakukan stream TV sesuai dengan channel pilihan <i>User</i> . | Sistem melakukan stream channel tv | Valid |

6.2 Pengujian Non-Fungsional

Pengujian non-fungsional merupakan tahapan pengujian yang berhubungan dengan kualitas dari aplikasi. Dalam penelitian ini penulis akan melakukan pengujian terkait usability dan akurasi dari aplikasi.

6.2.1 Pengujian Akurasi

Pengujian akurasi dilakukan sesuai dengan rancangan scenario pengujian. Dari scenario pengujian kemudian akan dihitung jumlah masing masing gerakan kepala dan berapa jumlah gerakan kepala yang sesuai. Pengujian akurasi dibagi menjadi beberapa scenario dan kemudian akan dihitung tingkat akurasi pada tiap scenario. Salah satu contoh scenario adalah mendengarkan musik. Pada scenario mendengarkan musik pengujian diawali dengan memilih jenis konten musik, kemudian mengarahkan pointer ke seluruh konten pada halaman pemilihan konten musik. Selanjutnya memilih salah satu konten musik dan diarahkan ke halaman detil info musik. Pada halaman ini juga dilakukan navigasi ke seluruh tombol yang tersedia. Selanjutnya memilih aksi play. Setelah itu maka musik akan dimainkan dan skenario pengujian dilanjutkan dengan mengarahkan

aplikasi kembali ke home, setelah sampai ke home maka skenario selsai. Jumlah gerakan untuk tiap scenario dapat dilihat pada Tabel 6.10.

Tabel 6.10 Jumlah Gerakan Kepala

| NO | Memilih Konten Musik | | | | |
|----|----------------------|----------------------------|--------------|--------------|--------------|
| | Kode | Gerakan Kepala | Jumlah benar | Jumlah Salah | Jumlah Total |
| 1 | H1 | <i>Axial Left - Short</i> | 4 | 2 | 6 |
| 2 | H2 | <i>Axial Right - Short</i> | 3 | 1 | 4 |
| 3 | H4 | <i>Flexion - Short</i> | 2 | 0 | 2 |
| NO | Memilih Konten Film | | | | |
| | Kode | Gerakan Kepala | Jumlah benar | Jumlah Salah | Jumlah Total |
| 1 | H1 | <i>Axial Left - Short</i> | 6 | 3 | 9 |
| 2 | H2 | <i>Axial Right - Short</i> | 6 | 0 | 6 |
| 3 | H4 | <i>Flexion - Short</i> | 2 | 0 | 2 |
| NO | Memilih Konten TV | | | | |
| | Kode | Gerakan Kepala | Jumlah benar | Jumlah Salah | Jumlah Total |
| 1 | H1 | <i>Axial Left - Short</i> | 4 | 2 | 6 |
| 2 | H2 | <i>Axial Right - Short</i> | 7 | 1 | 8 |
| 3 | H4 | <i>Flexion - Short</i> | 2 | 0 | 2 |
| NO | Play Musik | | | | |
| | Kode | Gerakan Kepala | Jumlah benar | Jumlah Salah | Jumlah Total |
| 1 | H1 | <i>Axial Left - Short</i> | 4 | 0 | 4 |
| 2 | H2 | <i>Axial Right - Short</i> | 5 | 0 | 5 |
| 3 | H4 | <i>Flexion - Short</i> | 4 | 1 | 5 |
| NO | Pause Musik | | | | |
| | Kode | Gerakan Kepala | Jumlah benar | Jumlah Salah | Jumlah Total |
| 1 | H1 | <i>Axial Left - Short</i> | 4 | 1 | 5 |
| 2 | H2 | <i>Axial Right - Short</i> | 6 | 0 | 6 |
| 3 | H4 | <i>Flexion - Short</i> | 4 | 0 | 4 |

| NO | Play Film | | | | |
|----|-------------|----------------------------|--------------|--------------|--------------|
| | Kode | Gerakan Kepala | Jumlah benar | Jumlah Salah | Jumlah Total |
| 1 | H1 | <i>Axial Left - Short</i> | 5 | 2 | 7 |
| 2 | H2 | <i>Axial Right - Short</i> | 6 | 0 | 6 |
| 3 | H4 | <i>Flexion - Short</i> | 3 | 0 | 3 |
| NO | Pause Film | | | | |
| | Kode | Gerakan Kepala | Jumlah benar | Jumlah Salah | Jumlah Total |
| 1 | H1 | <i>Axial Left - Short</i> | 5 | 2 | 7 |
| 2 | H2 | <i>Axial Right - Short</i> | 7 | 1 | 8 |
| 3 | H4 | <i>Flexion - Short</i> | 4 | 0 | 4 |
| NO | Menonton TV | | | | |
| | Kode | Gerakan Kepala | Jumlah benar | Jumlah Salah | Jumlah Total |
| 1 | H1 | <i>Axial Left - Short</i> | 4 | 0 | 4 |
| 2 | H2 | <i>Axial Right - Short</i> | 7 | 0 | 7 |
| 3 | H4 | <i>Flexion - Short</i> | 3 | 1 | 4 |

Akurasi gerakan = jumlah gerakan benar/gerakan total *100

Dengan persamaan perhitungan akurasi tersebut maka dapat dihitung nilai akurasi untuk setiap skenario seperti yang ditampilkan pada Tabel 6.11.

Tabel 6.11 Jumlah Gerakan dan Akurasi Tiap Skenario

| NO | Skenario | Gerakan Benar | Gerakan Total | Akurasi |
|-------------------|----------------------|---------------|---------------|-------------|
| 1 | Memilih Konten Musik | 9 | 12 | 75 |
| 2 | Memilih Konten Film | 14 | 17 | 82.35294118 |
| 3 | Memilih Konten TV | 13 | 16 | 81.25 |
| 4 | <i>Play Musik</i> | 13 | 14 | 92.85714286 |
| 5 | <i>Pause Musik</i> | 14 | 15 | 93.33333333 |
| 6 | <i>Play Film</i> | 14 | 16 | 87.5 |
| 7 | <i>Pause Film</i> | 16 | 19 | 84.21052632 |
| 8 | Menonton TV | 14 | 15 | 93.33333333 |
| Akurasi Rata-Rata | | | | 86.22965963 |

Dari hasil pengujian akurasi maka diketahui bahwa tangkai takurasi dari aplikasi aplikasi Entertaingment Terminal dengan memanfaatkan sistem kendali HEMOCS adalah sebesar 86.2%.

6.2.2 Pengujian Usability

Pengujian *usability* merupakan pengujian yang digunakan untuk mengukur kualitas dari produk atau aplikasi. Usabilitas terdiri dari 5 komponen yaitu *learnability* untuk mengukur tingkat kemudahan pengguna menggunakan aplikasi untuk pertama kali, *efficiency* untuk mengukur seberapa cepat dan efisien *user* dapat menggunakan aplikasi setelah memahami cara penggunaannya, *memorability* untuk mengetahui seberapa mudah *user* dapat mengingat dan kembali menggunakan aplikasi setelah tidak menggunakan aplikasi dalam jangka waktu tertentu, *errors* untuk mengetahui berapa banyak kesalahan yang dilakukan user dalam melakukan task dan seberapa fatal tingkat kesalahan, dan *satisfaction* untuk mengukur tingkat kepuasan user saat menggunakan aplikasi (J. Nielsen 2012). Tidak hanya komponen, *usability* juga dibagi berdasarkan 3 dasar yaitu *lernability*, *flexibility*, dan *robustness*.

Dalam pengujian usability, penulis menggunakan metode *Handheld Augmented Reality Usability Scale (HARUS)*. HARUS dirancang serupa dengan SUS dalam mekanisme penilaian, perbedaannya terletak pada fokus dari pengujian dimana HARUS dirancang untuk mengukur tingkat *comperhensability* dan *manipulability* dari perangkat AR (S. Marc, et al 2014). Sebuah produk atau aplikasi dinilai memuaskan jika nilai usability lebih dari 68 dalam skala 0-100 (J. Sauro, 2011). Untuk mengukur tingkat usability dengan mekanisme HARUS, nilai dari pertanyaan akan dibagi menjadi 7 tingkatan pada skala Linkert mulai dari 1 yang merepresentasikan sangat tidak setuju, dan 7 yang merepresentasikan sangat setuju. Tingkatan 1-7 dijelaskan pada Tabel 6.12. Dalam pengujian responden adalah pengguna dengan kondisi normal.

Tabel 6.12 Linkert Scale untuk HARUS

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------------------|--------------|-------------------|--------|-------------|--------|---------------|
| Sangat tidak setuju | Tidak setuju | Agak tidak setuju | Netral | Agak setuju | Setuju | Sangat Setuju |

Pertanyaan untuk usability HAR yang telah disesuaikan untuk digunakan pada aplikasi *Entertainment Terminal* dapat dilihat pada Tabel 6.13 untuk *manipulability* dan 6.14 untuk *comperhensability*.

Tabel 6.13 HAR Usability Scale untuk manipulability

| NO | Pertanyaan |
|----|---|
| 1 | Menurut saya berinteraksi dengan aplikasi ini tidak membutuhkan banyak usaha otot tubuh |

| | |
|---|--|
| 2 | Saya merasa nyaman pada bagian kepala dan leher dalam menggunakan aplikasi |
| 3 | Saya merasa kesulitan menggunakan perangkat dalam menggunakan aplikasi |
| 4 | Saya merasa mudah untuk memberikan input dengan aplikasi |
| 5 | Saya merasa lelah pada kepala dan leher saat menggunakan aplikasi |
| 6 | Saya merasa aplikasi mudah dikontrol |
| 7 | Saya merasa kehilangan daya cengkraman dan kecenderungan menjatuhkan perangkat |
| 8 | Menurut saya berinteraksi dengan aplikasi mudah dan sederhana |

Tabel 6.14 HAR Usability Scale untuk Comperhensability

| NO | Pertanyaan |
|----|---|
| 1 | Menurut saya berinteraksi dengan aplikasi ini tidak membutuhkan banyak usaha mental |
| 2 | Menurut saya informasi yang ditampilkan pada layar sudah cocok |
| 3 | Saya merasa informasi yang ditampilkan pada layar sulit dibaca |
| 4 | Saya merasa informasi yang ditampilkan pada layar cukup responsif |
| 5 | Saya merasa informasi yang ditampilkan pada layar membingungkan |
| 6 | Saya merasa kata dan symbol yang ditampilkan mudah dibaca |
| 7 | Saya merasa layar tampilan berpindah terlalu banyak |
| 8 | Menurut saya informasi yang ditampilkan pada layar konsisten |

6.2.3 Hasil Pengujian Usability

Cara menilai hasil dari pertanyaan pada HAR usability scale adalah dengan mengurangkan 1 dari pertanyaan yang bernilai positif, dan mengurangkan nilai jawaban dengan 7 terhadap pertanyaan dengan nilai negatif. Selanjutnya adalah dengan menjumlahkan seluruh nilai dari responden dan kemudian membagikan hasil tersebut dengan 0.96. Maka dari hasil tersebut didapatkan nilai usability dengan metode HAR. Tabel 6.15 menunjukkan nilai jawaban untuk tiap pertanyaan dari responden. Tabel 6.16 menunjukkan sebaran skala jawaban total 10 responden pada pengujian usability.

Tabel 6.15 Jawaban Responden

| NO | Pertanyaan | Skala | | | | | | | Total |
|-------------------|---|-------|---|---|---|---|---|---|-------|
| Manipulability | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
| 1 | Menurut saya berinteraksi dengan aplikasi ini tidak membutuhkan banyak usaha otot tubuh | 0 | 0 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 10 |
| 2 | Saya merasa nyaman pada bagian kepala dan leher dalam menggunakan aplikasi | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 5 | 1 | 10 |
| 3 | Saya merasa kesulitan menggunakan perangkat dalam menggunakan aplikasi | 3 | 5 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 10 |
| 4 | Saya merasa mudah untuk memberikan input dengan aplikasi | 0 | 0 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 10 |
| 5 | Saya merasa lelah pada kepala dan leher saat menggunakan aplikasi | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 10 |
| 6 | Saya merasa aplikasi mudah dikontrol | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 5 | 10 |
| 7 | Saya merasa kehilangan daya cekngraman dan kecenderungan menjatuhkan perangkat | 7 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 10 |
| 8 | Menurut saya berinteraksi dengan aplikasi mudah dan sederhana | 0 | 0 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 10 |
| Comperhensability | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | Total |
| 1 | Menurut saya berinteraksi dengan aplikasi ini tidak membutuhkan banyak usaha mental | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 4 | 3 | 10 |
| 2 | Menurut saya informasi yang ditampilkan pada layar sudah cocok | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 4 | 5 | 10 |
| 3 | Saya merasa informasi yang | 3 | 6 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | ditampilkan pada layar sulit dibaca | | | | | | | | |
| 4 | Saya merasa informasi yang ditampilkan pada layar cukup responsif | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 4 | 2 | 10 |
| 5 | Saya merasa informasi yang ditampilkan pada layar membingungkan | 4 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 |
| 6 | Saya merasa kata dan symbol yang ditampilkan mudah dibaca | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 6 | 10 |
| 7 | Saya merasa layar tampilan berpindah terlalu banyak | 1 | 5 | 3 | 1 | 0 | 0 | 0 | 10 |
| 8 | Menurut saya informasi yang ditampilkan pada layar konsisten | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 7 | 3 | 10 |

Tabel 6.16 Sebaran Data Hasil Kueisioner Tiap Responden

| NO | Responden | Skala | | | | | | | |
|--------------|--------------|-----------|-----------|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | Average |
| 1 | Responden 1 | 0 | 5 | 0 | 0 | 3 | 4 | 4 | 4.8125 |
| 2 | Responden 2 | 2 | 3 | 4 | 0 | 1 | 2 | 4 | 4.5625 |
| 3 | Responden 3 | 0 | 4 | 0 | 4 | 2 | 5 | 1 | 3.8125 |
| 4 | Responden 4 | 2 | 2 | 0 | 2 | 3 | 5 | 2 | 4.6875 |
| 5 | Responden 5 | 1 | 2 | 3 | 2 | 4 | 4 | 0 | 4.375 |
| 6 | Responden 6 | 3 | 1 | 1 | 1 | 0 | 9 | 1 | 5.0625 |
| 7 | Responden 7 | 5 | 1 | 0 | 0 | 0 | 3 | 7 | 5.75 |
| 8 | Responden 8 | 1 | 5 | 0 | 1 | 5 | 4 | 0 | 4.625 |
| 9 | Responden 9 | 2 | 4 | 0 | 1 | 0 | 4 | 5 | 5.3125 |
| 10 | Responden 10 | 3 | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 9 | 5.375 |
| Total | | 19 | 29 | 8 | 11 | 18 | 42 | 33 | |

Usability Score = jumlah total poin / 0.96 * 100

Dengan metode perhitungan usability score maka dapat dihitung hasil usability score untuk setiap responden yang ditampilkan pada Tabel 6.17.

Tabel 6.17 Hasil Perhitungan Usability Score Untuk Tiap Responden

| NO | Responden | Skor Pertanyaan | | | Usability Score |
|----------------------------------|--------------|-----------------|---------|-------|-----------------|
| | | Positif | Negatif | Total | |
| 1 | Responden 1 | 51 | 26 | 77 | 80.20833333 |
| 2 | Responden 2 | 43 | 30 | 73 | 76.04166667 |
| 3 | Responden 3 | 40 | 21 | 61 | 63.54166667 |
| 4 | Responden 4 | 48 | 27 | 75 | 78.125 |
| 5 | Responden 5 | 42 | 28 | 70 | 72.91666667 |
| 6 | Responden 6 | 51 | 30 | 81 | 84.375 |
| 7 | Responden 7 | 57 | 35 | 92 | 95.83333333 |
| 8 | Responden 8 | 43 | 31 | 74 | 77.08333333 |
| 9 | Responden 9 | 53 | 32 | 85 | 88.54166667 |
| 10 | Responden 10 | 58 | 28 | 86 | 89.58333333 |
| Rata-Rata Usability Score | | | | | 80.625 |

Maka dari pengujian tersebut dapat dilihat bahwa nilai dari usability score sejumlah 80.625 yang lebih dari 68 sehingga hasil skor menunjukkan aplikasi memuaskan.